Antoine BARDET : Portable Ops, Le MGS que Kojima n'aimait plus [Sources]

Voici les sources utilisées pour documenter ma vidéo consacrée à *Metal Gear Solid: Portable Ops*.

[https://www.youtube.com/watch?v=dyNOenh674o]

Vous trouverez le timecode suivi de la référence appropriée.
Un lien vers la source bibliographique sera partagé lorsque ce sera possible. Pour ne pas trop alourdir la présentation (même si ça doit déjà être indigeste), il ne sera partagé qu'à la première citation.

Vous trouverez également les crédits de fin dans leur intégralité, incluant les sources bibliographiques et internets, les extraits de vidéos ainsi que la musique utilisée.

Sources :

Introduction : Il est bien connu que Kojima a déclaré à plusieurs reprises ne plus vouloir revenir sur *MGS* avant de finalement changer d'avis. Voici les sources qui confirment cela.

En août 2003, il déclare : « *Once I was done with MGS2, I whipped up a very rough game design for MGS3 and gave it to my staff. Then I started work on Boktai [Kojima's upcoming GameBoy game]. I was waiting for someone to raise his hand and say "I'm going to take the lead, I'm going to do MGS3." I waited a few months, but no one raised his hand. So I thought "Hmmm... I guess I've got to do it again" [laughs].* »
« Metal Gear Solid3: Snake Eater », *PSM*, n°74 août 2003, p.58-69
https://archive.org/details/psm-074/page/n61/mode/2up?q=%22metal+gear+solid+3%22

Dans cette interview d'août 2005, après la sortie de *MGS3*, Kojima dit : « *What I really wish is that I would leave Metal Gear Solid 4 to my younger staff.* »
BLEVINS Tal, *ign.com*, « GC 2005: Hideo Kojima Interview », < https://www.ign.com/articles/2005/08/19/gc-2005-hideo-kojima-interview >, 19 août 2005

Dans un Hideoblog traduit en anglais et daté de septembre 2005 plusieurs déclarations :
« *These are the three Metal Gear Solid games. Because of this, the Metal Gear Solid series finished with the third game.* »

« *In the meantime, I have passed the soul of MGS on to gamers. I have passed on the way of making MGS to the production staff. The younger generation with whom I struggled to make three MGS games was supposed to launch into a new battlefield, MGS4, without me.* »

« *However neither the soul nor the will of the experience were passed on to them, either to gamers or my staff. I seem to have forgotten something in the MGS series: I have forgotten to pass along the will (SENSE). Only I can pass this on; I must show it by myself.* »

KOJIMA Hideo, *.kjp.konami.jp*, « Hideoblog – MONDAY, 26 SEPTEMBER 2005 », < http://www.kjp.konami.jp/gs/hideoblog_e/2005/09/000003.html >, 26 septembre 2005, page

archivée : https://web.archive.org/web/20080306021340/http://www.kjp.konami.jp/gs/hideoblog_e/2005/09/000003.html#more

En juin 2009, alors que *Peace Walker* n'est même pas encore sorti, Kojima évoque brièvement le potentiel futur MGS5 en précisant qu'il aimerait cette fois rester au post de producteur.
jeuxvideo.com, « Kojima a des idées pour MGS 5 », < https://www.jeuxvideo.com/news/2009/00035227-kojima-a-des-idees-pour-mgs-5.htm >, 26 juin 2009

Enfin, cet article de Kotaku datant de mars 2015 s'est amusé à répertorier des citations de Kojima dans lesquelles il annonçait son départ : SCHREIER Jason, *kotaku.com*, « A List Of Times Hideo Kojima Has Said He's Done Making Metal Gear », < https://kotaku.com/a-list-of-times-hideo-kojima-has-said-hes-done-making-m-1689707939 >, 5 mars 2015

2:25 : Rien de concret ne confirme que le prototype de jeu de carte développé à l'époque de *MGS2* et la série *Metal Gear Acid* soient liés. Il s'agit d'une pure supposition qui m'a toutefois semblée intéressante et que j'ai lue ici : « *Ten spare images on The Document of Metal Gear Solid 2 suggest that the AC!D series began with an experiment conducted by Kojima's studio during MGS2's development.* »
« Ashes to AC!D », *The Complete Guide to Metal Gear Solid*, 27 juillet 2008, p.44-45 https://archive.org/details/opm-metalgearsolid-the-complete-guide-spring-2008/page/n47/mode/2up?q=%22The+document+of+Metal+Gear+Solid+2%22

Il existe également des cartes à collectionner sur le premier *MGS*. Mais ce n'est pas un jeu, on ne peut pas s'affronter avec, c'est vraiment juste pour la collection : https://junkerhq.net/MetalGear/mgtcimages.html

02:44 : La PSP n'est pas taillée pour l'infiltration, d'après Kojima en 2004 : « *Metal Gear Solid the series is about stealth-action, and it requires very delicate, very fine button controls, button input. If you make a little mistake with the button input, you might be spotted by the enemy. A handheld system is just not suitable for that kind of fine input, and when I discussed it with the team, we reached the conclusion of coming up with a game that has the Metal Gear Solid look, the feel, the flavor, but something that's not action-based because of the buttons and controls.* »
DUNHAM Jeremy, *ign.com*, « Kojima Expands on MGS3, Acid – The revered creator exposes additional info on Snake Eater. », < https://www.ign.com/articles/2004/05/28/kojima-expands-on-mgs3-acid >, 28 mai 2004

03:00 : Je n'ai pas trouvé de chiffres de ventes précis pour le premier *Metal Gear Acid* cependant dans cet article, on peut lire cette déclaration de Kojima : « « *Thanks to all your support, and to the Japanese users as well, Metal Gear Acid was quite a big hit in both countries, and I'm pretty much satisfied by that.* »
BLEVINS Tal, *ign.com*, « GC 2005: Hideo Kojima Interview », < https://www.ign.com/articles/2005/08/19/gc-2005-hideo-kojima-interview >, 19 août 2005

03:15 : Les fans attendaient toujours un vrai *MGS* sur PSP : « *Despite the success of the ACID games, Kojima continued to hear from Metal Gear fans that they really wanted a true MGS on the PSP.* » NELSON Randy, *PSM*, « Big Boss is Back in Snake Eater's Sequel – on PSP! », n°112 Juillet 2006, p.10

https://archive.org/details/psm-112-2006/page/n11/mode/2up

03:22 : À ma connaissance, Kojima n'a jamais dit pourquoi il avait finalement changé d'avis concernant la PSP et son incapacité supposée à gérer l'infiltration.
En revanche, si on se base sur cette interview de Noriaki Okamura (producteur sur *Portable Ops*), il pourrait tout simplement s'agir du fait qu'après plusieurs années d'exploitation, les éditeurs et développeurs ont réalisé que la majorité des joueurs PSP y jouaient tranquillement chez eux et non pas à l'extérieur ou dans les transports par exemple. Cet usage plus calme, permettait dès lors d'imaginer un *MGS* sur la machine : « *At first we thought a game with controls as complex as a standard MGS wouldn't fit on a handheld -- that most people would be playing on the go. But as it turns out a lot of people play their PSPs at home, so we realized an action game would be just as valid.* »
DES BARRES Nick, « play japan – TGS 2006 SPECIAL Part 2 », *Play*, volume 5 n°12, décembre 2006, p.108
https://archive.org/details/play-us-060-dec-2006/page/108/mode/2up?q=%22portable+ops%22

03:28 – 03:56 :
Concernant les origines du projet *Portable Ops* :
« *On the onset, the project was totally unrelated to the Metal Gear Solid series. I had the notion to create a competitive fighting game on the PSP, and I decided to develop it as an MGS title afterwards.* »
« INTERVIEW: HIDEO KOJIMA & NORIAKI OKAMURA – Wi-Fi Battle Cry! », *Kojima Productions Presents Show Maybe?*, p.14, 10-12 mai 2006
Document consultable ici : https://archive.gamehistory.org/item/4f5925c4-1e24-406a-9f21-be4418037cf1

« *When Metal Gear creator Hideo Kojima first came up with the concept for Portable Ops, it was actually something pretty different from the main MGS games and the spin-off ACID series. He originally intended it to be a sort of military fighting game focused on individual battles, where the player would choose their team members and fight an opposing force in one of several battlegrounds. Once a character was killed, he stayed dead, and the match kept going until one side lost all of their forces.* »
NELSON Randy, *PSM*, « Big Boss is Back in Snake Eater's Sequel – on PSP! », n°112 Juillet 2006, p.10
https://archive.org/details/psm-112-2006/page/n11/mode/2up

« *Let's say that two players are fighting head-to-head. They have ten soldiers each on their PSPs. When a soldier dies in combat, he cannot come back to life, but players can recruit new soldiers by connecting their PSPs online through a wireless LAN access point. Players will take their PSPs around their communities, looking for new access points.* »
« INTERVIEW: HIDEO KOJIMA & NORIAKI OKAMURA – Wi-Fi Battle Cry! », *Kojima Productions Presents Show Maybe?*, p.14, 10-12 mai 2006

« *Hideo Kojima explains that MPO was originally a pure battle game, where players would recruit allies over the internet.* »

NELSON Randy, *PSM*, « Big Boss is Back in Snake Eater's Sequel – on PSP! », n°112 Juillet 2006, p.14

« *They will contact recruits at specific physical locations in the city, sort of like in Akira Kurosawa's film Seven Samurai. I've been thinking about a game that requires players to interact with real society.* »
« INTERVIEW: HIDEO KOJIMA & NORIAKI OKAMURA – Wi-Fi Battle Cry! », *Kojima Productions Presents Show Maybe?*, p.14, 10-12 mai 2006

04:45 : Kojima explique dans ce post de blog avoir lu et beaucoup apprécié M.G.H (M.G.H. 楽園の鏡像 comme écrit ici) à l'époque de sa sortie, après qu'il ait été récompensé. C'est l'œuvre qui lui a fait connaître le travail de Mikumo. Parmi les autres œuvres de lui que Kojima aime bien, il cite également 海底密室 (徳間文庫).
- KOJIMA Hideo, *.blog.konami.jp*, « Hideoblog – 日記 /05・11・17（木） », < https://www.blog.konami.jp/gs/hideoblog/2005/11/000361.html >, 17 novembre 2005, page archivée : https://web.archive.org/web/20051125042625/https://www.blog.konami.jp/gs/hideoblog/2005/11/000361.html

04:58 : « *Regarding other MGS4 connections, Kojima said about the PSP Metal Gear Solid Portable Ops, " If you change the Ops story, you have to change 4. If you change 4, it also becomes necessary to change Ops. Until Ops is finished, 4's story can't be finalized."* »
- GANTAYAT Anoop, *ign.com*, « Metal Gear for All – Books, websites, and... Metal Gear Solid 5? », < https://www.ign.com/articles/2006/09/25/metal-gear-for-all >, 25 septembre 2006

05:22 : Sur l'importance de *Portable Ops* dans la timeline, on peut essentiellement se baser sur les supports promotionnels, qui le vendaient volontiers comme le chaînon manquant de la série.
Dans cette vidéo promotionnelle baptisée Missing Link, il est clairement dit : « A*t long last, a missing link between Metal Gear Solid 3: Snake Eater and the original Metal Gear game will finally fall into place.* »
Il est également clairement dit : « *Why did Big Boss establish Fox Hound? How did he build Outer Heaven? And how could a man once saved the World threaten its very survival?* » preuve que *Portable OPS* se teasait sur ces questions
https://web.archive.org/web/20061205102932/http://www.konami.jp/gs/game/mpo/top-us.html

Également, dans ce magazine promotionnel édité par Kojima Productions à l'occasion de l'E3 2006, on peut lire à propos de Portable OPS p.10 : « *How did Big Boss establish Outer Heaven? Why did he lure Solid Snake into fighting him? How could the man who once saved the world threaten its very survival? All these questions-and many more-will soon be answered. At long last, the missing link between Metal Gear Solid 3: Snake Eater and the very first Metal Gear game will fall into place on the very first tactical espionage game for the PSP: Metal Gear Solid: Portable Ops (MPO).* »
Kojima Productions Presents Show Maybe?, p.10, 10-12 mai 2006

06:02 : « *Voici les 10 meilleures ventes de la semaine au Japon sur la période du 18 décembre au 24 décembre avec des chiffres fournis par Media Create. Pendant cette période clef des derniers achats de Noël, c'est l'inévitable Pokémon qui rafle la mise avec des ventes cumulées qui dépassent*

les 370.000 ventes […]. *En deuxième position, on retrouve Metal Gear Solid : Portable Ops qui réalise une très belle performance pour un jeu PSP puisqu'il s'agit là du meilleur départ d'un jeu sur ce support depuis sa sortie.* »
- TRUNKS, *gamekult.com*, « Charts Japon : attrapez-les tous », < https://www.gamekult.com/actualite/charts-japon-attrapez-les-tous-54034.html >, 28 décembre 2006

06:12 : Concernant le nouveau public qui goûte alors plus ou moins pour la première fois à MGS, c'est Kojima qui l'explique : « *Je ne sais pas si je devrais dire ça, mais nous nous sommes rendus compte que Portable Ops, par exemple, au Japon plus particulèrement, avait touché un groupe de joueurs totalement différent de ceux qui sont sur consoles. A savoir que les collégiens, de 13 à 15 ans, sont vraiment fanatiques de la machine elle-même, regardez Monster Hunter Portable, par exemple. Donc si je pouvais, j'aimerais continuer dans cette voie-là, et viser une cible composée de collégiens, parce qu'ils sont tellement intéressés par Metal Gear OPS. J'aimerais essayer de les atteindre.*
J'ai un fils dans cette tranche d'âge, les 13-15 ans, et il m'a regardé créer la saga Metal Gear. Mais il a toujours critiqué cela : "Oh, Metal Gear est un jeu tellement merdique.". Jusqu'au jour où j'ai sorti Portable OPS. Ces enfants sont vraiment mordus de ces machines portatives, et mon fils est aussi accro à Portable OPS : l'utilisation du Wi-Fi, la possibilité de jouer partout, de l'amener à l'école, etc. Donc il semblerait que les collégiens s'amusent énormément avec la PSP. Ce ne sera peut-être pas une partie de la saga Metal Gear, mais j'aimerais porter mon attention sur ce public, car c'est très important et nouveau. »
MaGiXieN, *gamergen.com*, « [INTERVIEW] Hideo Kojima, créateur de la saga Metal Gear Solid », < https://gamergen.com/actualites/interview-hideo-kojima-createur-saga-metal-gear-solid-56748-1 >, 6 avril 2008

La PSP visait essentiellement les ado et pré-ado : « *Sony a effectué quelques recherches concernant son petit bijou, pour savoir quelle est la tranche d'âge qui a le plus acheté la PSP. Sans surprise, c'est la classe des adolescents de 13-17 ans qui l'emporte, avec 41,7 %.* » - MaGiXieN, *gamergen.com*, « Quel est le groupe d'âge utilisant le plus la PSP ? (selon Sony) », < https://gamergen.com/actualites/groupe-ages-joueurs-psp-sondage-42624-1 >, 23 septembre 2009

06:59 : Portable Ops avait une fonction similaire au StreetPass de la future 3DS, comme on peut le lire dans le manuel du jeu. L'extrait est ici issu de la verison américaine, p.27 : « *By putting your PSP® system in sleep mode and walking around, you can automatically trade soldiers with other METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS players using the PSP® system's Wireless (WLAN) Ad Hoc Mode.* »
Page 32 et 33, le manuel revient sur le système de génération procédurale avec le wi-fi ou le système GPS : « *You can recruit new soldiers for METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS by looking for indoor or outdoor wireless access points with your PSP® system.* »
« *Use the PSP® system "GPS Receiver" peripheral (sold separately/release TBD) to recruit soldiers.* »

07:48 : D'après ce que j'ai pu trouver, les serveurs de *Portable Ops* et *Portable Ops +* ont fermé en 2012. NYXUS, *metalgearinformer.com*, « Metal Gear Solid Portable Ops Servers Closing Today »,

< https://www.metalgearinformer.com/metal-gear-solid-portable-ops-servers-closing-today/ >, 30 mars 2012

08:46 : Comme l'explique Noriaki Okamura, producteur sur *Portable Ops*, le jeu se joue volontairement comme *MGS3: Subsistence* : « *It will play like a third-person action game, much like MGS3: Subsistence. We've revamped the traditional MGS gameplay interface for the move to the PSP* »
« INTERVIEW: HIDEO KOJIMA & NORIAKI OKAMURA – Wi-Fi Battle Cry! », *Kojima Productions Presents Show Maybe?*, p.14, 10-12 mai 2006

11:03 : Le 1er juillet 2026, Sony a annoncé que les stores PlayStation 3 et PS Vita allaient fermer entre le mois d'août 2026 et le mois de juillet 2027.
- *playstation.com*, « Une annonce importante concernant le PlayStation Store sur PS3 et PS Vita », < https://blog.fr.playstation.com/2026/07/01/une-annonce-importante-concernant-le-playstation-store-sur-ps3-et-ps-vita/ >, 1er juillet 2026

22:46 : À propos du travail de Ashley Wood, dans cette interview pour *PlayStation Magazine* (US), Noriaki Okamura, producteur du jeu, déclare : « *We really were impressed with his work on Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel, and it just seemed logical to ask him to contribute art for Portable Ops. His art really fits the MGS world, and I'm really excited about the art that he's preparing this time around.* »
« Metal Gear Solid: Portable OPS – Put a Snake in your Pocket », *Official PlayStation Magazine*, n°109 octobre 2006, p.58-60
https://archive.org/details/official-us-playstation-magazine-issue-109-october-2006/page/n59/mode/2up?q=%22Put+a+Snake+in+your+Pocket%22

25:00 : Le projet Perfect Soldier est en effet sensé être une sorte de brouillon pour le futur projet Les Enfants Terribles, comme le dit la MGS4 Data Base : « *Les Patriotes espéraient se servir des données recueillies à l'issue des batailles de Soldats parfaits comme base pour cloner Big Boss dans le cadre du projet "Les Enfants Terribles".* » https://mgsdb.com/fr/enc/333

30:19 : dans le manuel américain, on peut lire à la page 34 concernant les matchs dits « *Real Combat mode / Virtual Combat mode* » : « *In these two modes, you can use the soldiers you collect in the single-player mode to fight.* […] *In Real Combat mode, characters canno return if they die during battle. If you lose the match, your dead characters will be taken by your opponent.* »
Concernant les règles du respawn, le manuel ajoute p.35: « *When a soldier is defeated, the next soldier in line is deployed. In Virtual Combat mode, the defeated soldier awaits their next deployment. In Real Combat mode, the defeated soldier is not resurrected.* »

32:18 : Pour l'anecdote, dans cette version non définitive du scripte japonais de *Peace Walker*, on peut lire p.7 que le jeu devait commencer en Colombie, non loin de la péninsule de San Hieronymo : https://archive.org/details/metal-gear-solid-peace-walker-scenario-book-konami-digital-entertainment/mode/2up

32:30 : Une partie des fans pense en effet que Peace Walker représente un moment de scission avec Portable Ops, à cause de la réplique de Kaz, comme le résume cet article du site metalgearsolid.be :

« Kazuhira Miller évoque les événements de Portables Ops au tout début de Peace Walker, mais dans des propos peu glorieux : « Finally, we can leave all that crap in San Hieronymo behind... » (On va enfin pouvoir s'échapper de toute cette merde à San Hieronymo...) Nombreux pensent qu'en réalité c'est Hideo Kojima qui s'adresse directement au joueur pour lui dire que Portable Ops était, certes, très amusant mais qu'il fallait désormais passer à des choses plus sérieuses. »
- SHEEN, *metalgearsolid.be*, « Metal Gear Solid Portable Ops est-il un épisode canonique ? », < https://www.metalgearsolid.be/metal-gear-solid-portable-ops-est-il-un-episode-canonique-1721.html >, 7 novembre 2014

33:40 : Dès *Peace Walker*, Kojima semblait déjà lâcher *Portable Ops*.
Dans cette interview de Kojima publiée sur Gameblog en décembre 2009, on peut lire : « *Snake s'est vu forcé de tuer son mentor The Boss, de ses propres mains... et ça lui a donné le titre de Big Boss remis par son pays. Bien sûr, Snake n'a pu accepter ce titre, et a quitté son pays. Peace Walker vous racontera comment Snake a finalement accepté son nom, et comment il a formé ses soldats. Dans cet épisode, vous découvrirez l'évolution psychologique post Metal Gear Solid 3. Ce sera aussi un volet charnière pour se connecter à Metal Gear Solid 4 et le business des mercenaires.* »

« *Comme il sortira sur PSP, je ne lui ai pas adjoint de chiffre, mais le game design, l'histoire, le nombre de personnes travaillant sur le projet et le budget... oui, vous pouvez dire qu'il s'agit d'un vrai gros jeu qui aurait pu s'appeler Metal Gear Solid 5. Ce n'est pas une histoire parallèle, ni un spin-off. Cela n'a rien à voir avec Metal Gear Portable Ops ou Metal Gear Acid. Moi et mes équipes sommes totalement investis dans le projet. Je le considère comme le nouveau Metal Gear.* »
- CHIÈZE Julien, *gameblog.fr*, « EXCLU > Hideo Kojima, l'interview », < https://www.gameblog.fr/jeu-video/ed/interviews/exclu-hideo-kojima-linterview-95415 >, 17 décembre 2009

34:06 : L'article de metalgearsolid.be revient sur l'interview de Kojima, en proposant une nouvelle traduction qui se veut plus proche des propos exacte du game designer : « *En termes d'histoire globale [du jeu], hum, ça fait partie de la saga, mais en termes de petits détails, il serait un peu en dehors de l'histoire principale.* »
« *Au lieu de dire si cela fait partie de l'histoire principale ou pas, euh...Je dirais que les choses en moi s'expriment différemment dans un "Hideo Kojima Game" que j'ai dirigé, écrit et designé, par rapport à un projet que j'ai produit.* »
- SHEEN, *metalgearsolid.be*, « Metal Gear Solid Portable Ops est-il un épisode canonique ? », < https://www.metalgearsolid.be/metal-gear-solid-portable-ops-est-il-un-episode-canonique-1721.html >, 7 novembre 2014

34:35 : Le site officiel de MGSV et les images promotionnelles qu'on peut trouver et qui reviennent sur l'héritage de la saga ne font pas mention de Portable Ops : https://www.konami.com/mg/mgs5/tpp/en/evolution/index.php

Bibliographie :

- « Ashes to AC!D », *The Complete Guide to Metal Gear Solid*, 27 juillet 2008, p.44-45
- « INTERVIEW: HIDEO KOJIMA & NORIAKI OKAMURA – Wi-Fi Battle Cry! », *Kojima Productions Presents Show Maybe?*, p.14, 10-12 mai 2006
- « Metal Gear Solid: Portable OPS – Put a Snake in your Pocket », *Official PlayStation Magazine*, n°109 octobre 2006, p.58-60
- « Metal Gear Solid3: Snake Eater », *PSM*, n°74 août 2003, p.58-69
- DES BARRES Nick, « play japan – TGS 2006 SPECIAL Part 2 », *Play*, volume 5 n°12, décembre 2006, p.108
- *Metal Gear Solid: Portable OPS* [Manuel d'utilisation], 2006, Konami
- NELSON Randy, « Big Boss is Back in Snake Eater's Sequel – on PSP! », *PSM*, n°112 juillet 2006, p.10-14
- PRICE James, *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots: The Complete Official Guide*, Piggyback Interactive, 2008

Webographie :

- < http://www.konami.jp/gs/game/mpo/top-us.html >, site archivé : https://web.archive.org/web/20061205102932/http://www.konami.jp/gs/game/mpo/top-us.html
- BLEVINS Tal, *ign.com*, « GC 2005: Hideo Kojima Interview », < https://www.ign.com/articles/2005/08/19/gc-2005-hideo-kojima-interview >, 19 août 2005
- CHIÈZE Julien, *gameblog.fr*, « EXCLU > Hideo Kojima, l'interview », < https://www.gameblog.fr/jeu-video/ed/interviews/exclu-hideo-kojima-linterview-95415 >, 17 décembre 2009
- DUNHAM Jeremy, *ign.com*, « Kojima Expands on MGS3, Acid – The revered creator exposes additional info on Snake Eater. », < https://www.ign.com/articles/2004/05/28/kojima-expands-on-mgs3-acid >, 28 mai 2004
- GANTAYAT Anoop, *ign.com*, « Metal Gear for All – Books, websites, and... Metal Gear Solid 5? », < https://www.ign.com/articles/2006/09/25/metal-gear-for-all >, 25 septembre 2006
- *jeuxvideo.com*, « Kojima a des idées pour MGS 5 », < https://www.jeuxvideo.com/news/2009/00035227-kojima-a-des-idees-pour-mgs-5.htm >, 26 juin 2009
- KOJIMA Hideo, *.blog.konami.jp*, « Hideoblog – 日記 /05・11・17（木） », < https://www.blog.konami.jp/gs/hideoblog/2005/11/000361.html >, 17 novembre 2005, page archivée : https://web.archive.org/web/20051125042625/https://www.blog.konami.jp/gs/hideoblog/2005/11/000361.html
- KOJIMA Hideo, *.kjp.konami.jp*, « Hideoblog – MONDAY, 26 SEPTEMBER 2005 », < http://www.kjp.konami.jp/gs/hideoblog_e/2005/09/000003.html >, 26 septembre 2005, page archivée : https://web.archive.org/web/20080306021340/http://www.kjp.konami.jp/gs/hideoblog_e/2005/09/000003.html#more
- MaGiXieN, *gamergen.com*, « [INTERVIEW] Hideo Kojima, créateur de la saga Metal Gear Solid », < https://gamergen.com/actualites/interview-hideo-kojima-createur-saga-metal-gear-solid-56748-1 >, 6 avril 2008
- MaGiXieN, *gamergen.com*, « Quel est le groupe d'âge utilisant le plus la PSP ? (selon Sony) », < https://gamergen.com/actualites/groupe-ages-joueurs-psp-sondage-42624-1 >, 23 septembre 2009
- NYXUS, *metalgearinformer.com*, « Metal Gear Solid Portable Ops Servers Closing Today », < https://www.metalgearinformer.com/metal-gear-solid-portable-ops-servers-closing-today/ >, 30 mars 2012
- *playstation.com*, « Une annonce importante concernant le PlayStation Store sur PS3 et PS Vita », < https://blog.fr.playstation.com/2026/07/01/une-annonce-importante-concernant-le-playstation-store-sur-ps3-et-ps-vita/ >, 1er juillet 2026
- SCHREIER Jason, *kotaku.com*, « A List Of Times Hideo Kojima Has Said He's Done Making Metal Gear », < https://kotaku.com/a-list-of-times-hideo-kojima-has-said-hes-done-making-m-1689707939 >, 5 mars 2015
- SHEEN, *metalgearsolid.be*, « Metal Gear Solid Portable Ops est-il un épisode canonique ? », < https://www.metalgearsolid.be/metal-gear-solid-portable-ops-est-il-un-episode-canonique-1721.html >, 7 novembre 2014
- TECNHOPHILZ, *youtube.com*, « Hideo Kojima Twitch Interview - London 13/03/2014 », < https://www.youtube.com/watch?v=ufKS1gdnIGU >, publiée le 13 mars 2014

- TRUNKS, *gamekult.com*, « Charts Japon : attrapez-les tous », < https://www.gamekult.com/actualite/charts-japon-attrapez-les-tous-54034.html >, 28 décembre 2006

Extraits vidéo :

- [*PSP] Metal Gear Acid - No Commentary Full Playthrough [Part 1/2]* par Silent Longplays
- *[PSP] Metal Gear Acid - No Commentary Full Playthrough [Part 2/2]* par Silent Longplays
- *[PSP] Metal Gear Acid 2 - No Commentary Full Playthrough* par Silent Longplays
- *【MPO】初めてのメタルギアOPS を楽しみながら実況プレイ* part 13 par 89 sur nicovideo.jp
- HAYASHI Hiromi, *Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel* (2006)
- Hideo Kojima Twitch Interview - London 13/03/2014 par Technophilz
- KUROSAWA Akira, *七人の侍* (*Les Sept Samouraïs*), 1954
- *Metal Gear (1987) MSX Longplay (PS3)* par Dpmusique
- *Metal Gear 2: Solid Snake (1990) MSX Longplay (PS3)* par Dpmusique
- *Metal Gear Solid 4 Database -People- Pt6* par MGS Arabic HD
- *Metal Gear Solid 5 Phantom Pain - S Rank Walkthrough Part 43 - Skulls Boss Fight & Parasite Cure* par Shirrako
- *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes Launch Trailer* par PlayStation
- *METAL GEAR SOLID V: The Phantom Pain - Launch Trailer | PS4* par PlayStation
- *METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS Gameplay Walkthrough FULL GAME (2K 60FPS) No Commentary* par Kouteshi
- *MGS 4 DataBase TimeLine* par MGS Arabic HD

Musique :

Metal Gear Acid OST
Metal Gear Solid 3: Snake Eater OST
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots OST
Metal Gear Solid: Portable OPS OST